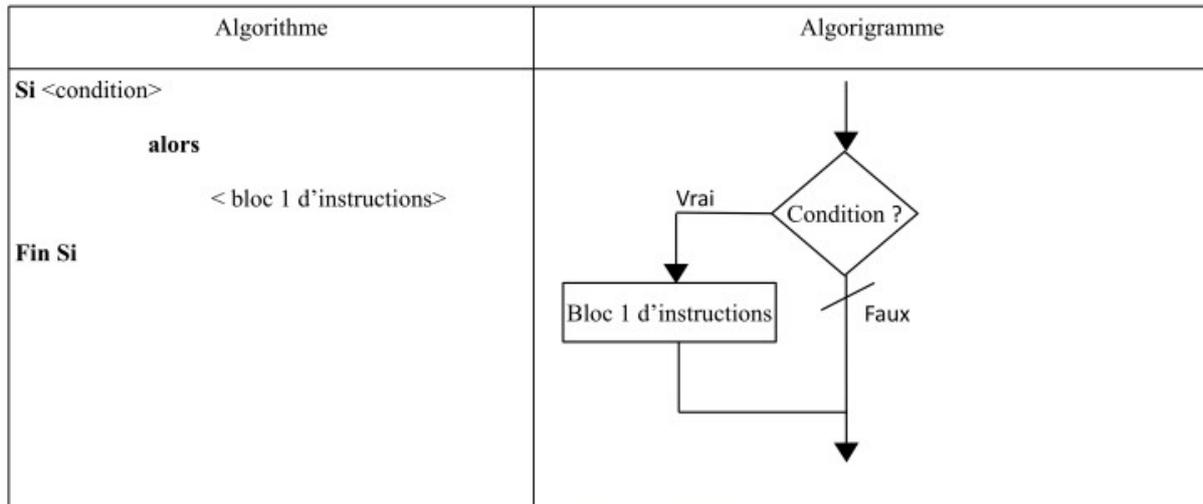


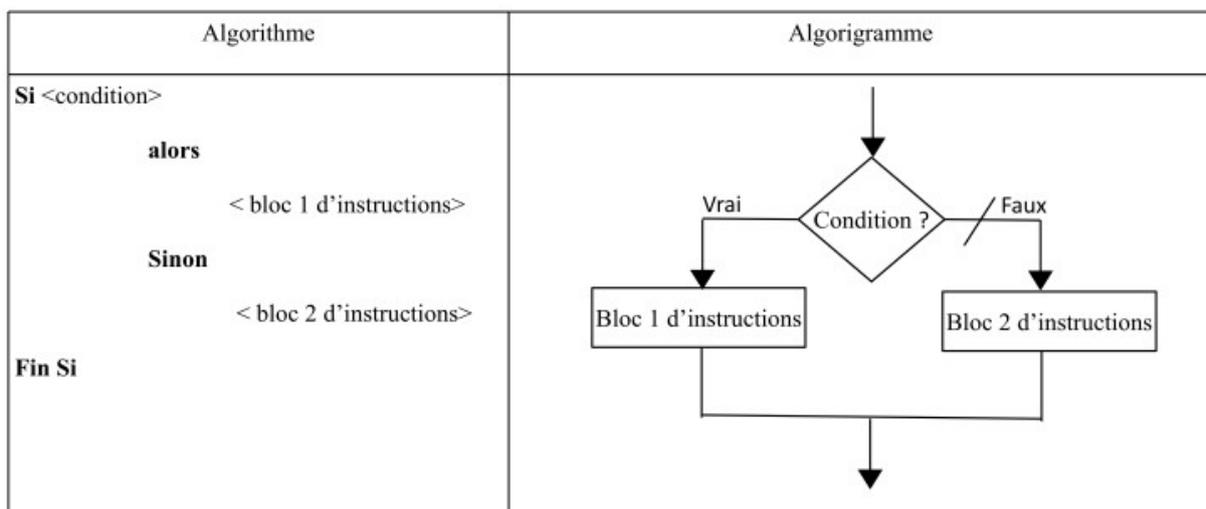
Relations Algorithmes-Algorigrammes-Scratch



Scratch :



Dans ce cas, **la question (condition)** est exprimée à l'aide du bloc **Si....Alors** de Scratch.
 Les **instructions** sont exprimées à l'aide de bloc contenant un **verbe à l'infinitif**.

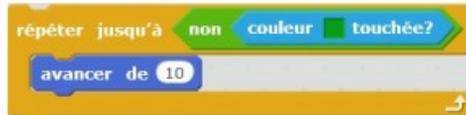


Dans ce cas, **la question (condition)** est exprimée à l'aide du bloc **Si....Alors... Sinon** de Scratch, car il y a une instruction dans les 2 cas (Vrai ou Faux)
 Les **instructions** sont exprimées à l'aide de bloc contenant un **verbe à l'infinitif**.

Les conditions sont exprimées à l'aide de blocs **capteurs** ou **opérateurs**

Algorithme	Algorithme
tant que <condition> faire < bloc 1 d'instructions > fin tant que;	

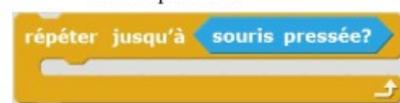
Scratch :



Boucle sans condition
boucle infinie



Boucle avec condition
Sans opération



Dans ce cas, **la question (condition)** est exprimée à l'aide du bloc **Répéter jusqu'à**.
 Les **instructions** sont exprimées à l'aide de bloc contenant un **verbe à l'infinitif**.

Algorithme	Algorithme
POUR (initialisation de l'indice ; condition sur l'indice; opération sur indice) Faire < bloc 1 d'instructions > Fin de pour	

Scratch :



Boucle POUR simplifiée :



Dans ce cas, **la question (condition)** est exprimée à l'aide du bloc **Répéter jusqu'à** ce que la **variable (donnée) I** soit **égale à 4**.
 A chaque boucle on **ajoute 1** à la **variable** qui est **mise à 0** au départ du programme.
 Les **instructions** sont exprimées à l'aide de bloc contenant un **verbe à l'infinitif**.